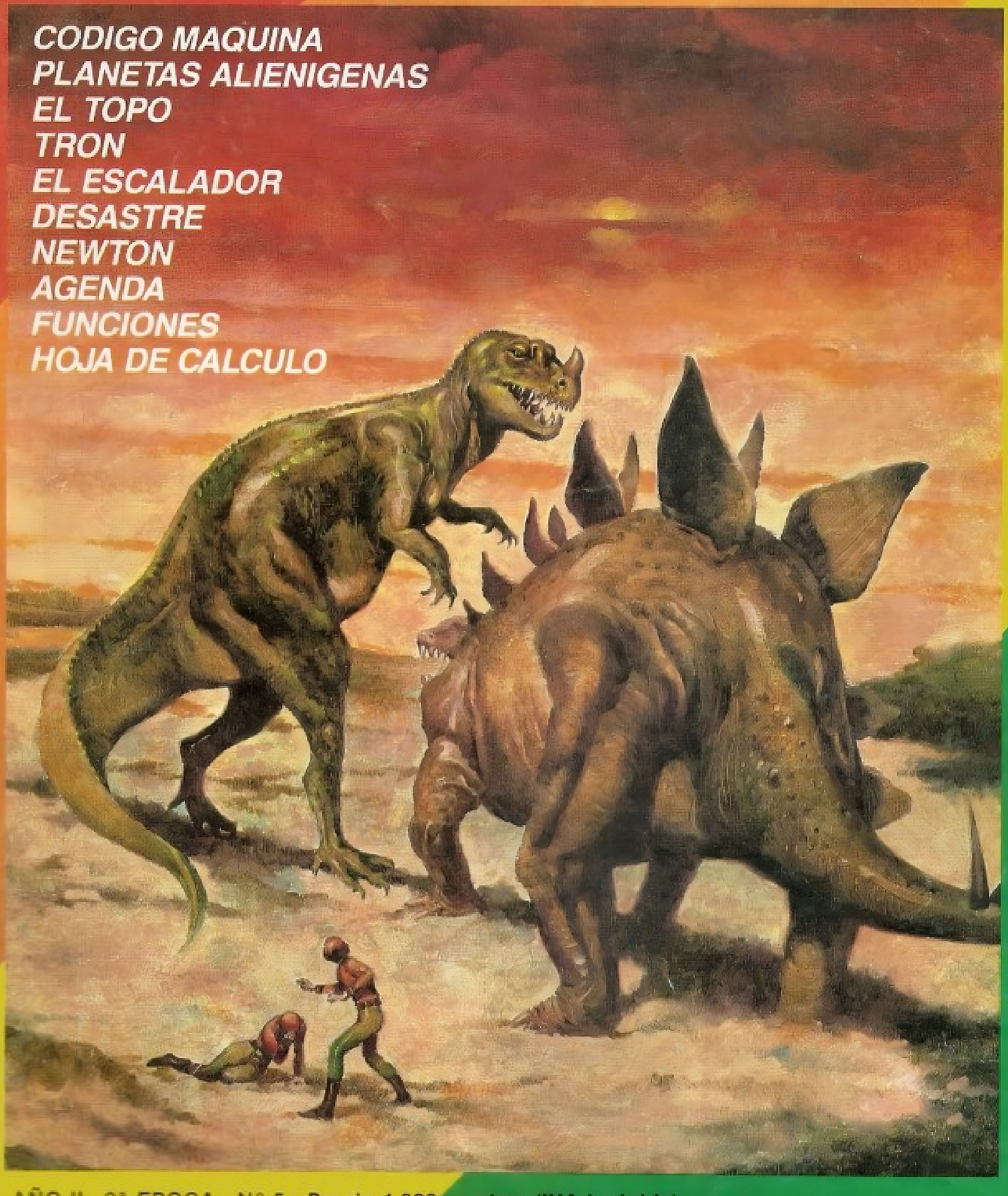
COMMODORE 64

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

CODIGO MAQUINA
PLANETAS ALIENIGENAS
EL TOPO
TRON
EL ESCALADOR
DESASTRE
NEWTON
AGENDA
FUNCIONES
HOJA DE CALCULO



AÑO II - 2ª EPOCA - Nº 5 - Precio 1.000,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Seis meses ya en esta nueva etapa de LOAD'N'RUN y las ilusiones crecientes. No es todavía el momento más óptimo para hacer balance, pero sí se pueden hacer algunas reflexiones sobre esta apasionante experiencia.

Vuestras cartas nos han servido de eficaz apoyo para sopesar nuestra auténtica realidad. Felicitaciones sinceras, críticas sugestivas, ideas renovadoras, sugerencias interesantes, parabienes apasionados, insultos grotescos... En nuestro correo ha habido de todo, aunque afortunadamente se ha impuesto lo positivo y razonable. De las críticas siempre se aprende algo y más de una vez nos habéis abierto los ojos en lo referente a algunas cuestiones que no estaban cuidadas suficientemente. Ya hemos dicho en más de una ocasión que estamos abiertos a ideas nuevas y sugerencias interesantes, por eso os seguimos pidiendo vuestras opiniones. Hasta ahora nuestro buzón ha sufrido una sobrecarga de la que nos sentimos orgullosos. Realmente habéis respondido con creces a nuestra llamada y ésa es la mejor motivación para intensificar nuestros esfuerzos y dar más alas a nuestras aspiraciones. Por nuestra parte, además de los números normales del mes, vamos a seguir realizando algunos especiales, tales han sido los casos de «Creator» (Commodore 64), «Especial Apuestas» (MSX) y próximamente el «Especial Deportes» (Spectrum), entre otros que ya se están preparando. Además ya sacamos un número mensual para los usuarios de Amstrad. Proyectos, desde luego, no nos faltan. Vuestro apoyo nos es necesario para llevarlos a la práctica. Gracias por todo y recordad nuestra cita mensual.

EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza, 95 4°
Apartados de Correos 36099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16
DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler
ILUSTRACIONES
Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Eduardo García, Manolo García, Enric Jardí, Man, Martí, Mediavilla
COLABORADORES
Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú
CORRESPONSALES
Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau (París), Michelle Curel (New York), Richard González (Londres), Rolf Woitzel (Berlín)
IMPRESION
Gráficas Perramón
Calle de Barcelona 22 - Manresa
D.L. B-451/85
FOTOGROMOS
MC Ediciones
Avenida de Roma, 157 9° - Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Joan Gallego
Enrique Granados, 135 - Barcelona
REPRODUCCION DE CASSETTES
AUDIMICRO
Mascaró, 23 - Barcelona
DISTRIBUCION
COEDIS
Valencia, 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización escrita del Autor o Editor.

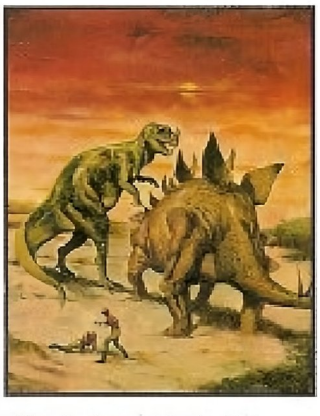


Ilustración de Josep Maria Beá

JOSEP MARIA BEA FONT, Barcelonés, es uno de los dibujantes españoles más decisivos de las dos últimas décadas. Tanto en el cómic como en la ilustración destaca de modo especial por su estilo personal e inconfundible. No obstante, es un creador de asombrosa versatilidad que además del sello Beá ha sabido crear el estilo Sánchez Zamora (uno de los seudónimos que utiliza) de técnica bien distinta. Es además un mago del collage. Ha recibido numerosos premios y sus dibujos se han editado en medio mundo, desde U.S.A. a Yugoslavia, pasando por la práctica totalidad de la Europa comunitaria. Por su libro didáctico «La técnica del cómic» le fue concedido el Premio Ciudad de Barcelona a la mejor labor de información y animación cultural. En la actualidad dirige la Editorial Intermagen y edita la revista de humor Canibal. Entre los álbumes que ha publicado pueden destacarse: «Sir Leo», «Seres, dioses y espacios», «Peter Hipnos», «Historias de terror», «Historias de la taberna galáctica», «En un lugar de la mente», «La esfera cúbica», «La muralla», «Siete vidas», «Once nombres», «El estado de Joey», «Mediterráneo», «Fobia»... Además de dibujar, toca la guitarra (estuvo en el grupo Los Dálmatas) y escribe textos cargados de sano y fino humor.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo.
Poner la cassette en el aparato registrador y pulsar SHIFT y, sin dejar de oprimir SHIFT, pulsar RUN/STOP.
Aparecerá en la pantalla la leyenda LOAD y PRESS PLAY ON TAPE, llegados a ese punto pulsar el PLAY del registrador y el programa empezará a cargarse automáticamente.
Para cargar los juegos sucesivos, apagar y encender el ordenador y repetir cada vez las instrucciones indicadas.

ATENCION

Te proponemos un reto.
En el reverso del poster central encontrarás un relato de ciencia-ficción.
¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?
Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista y recibirás un buen regalo por ello.
Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de 7 folios tipo holandesa, a doble espacio y a máquina.
Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono y envíalo a:

LOAD'N'RUN (Relatos)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

HIT GAMES

Nuestro «Hit Games» se confecciona a partir de vuestras votaciones, por lo tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco video-juegos favoritos en el orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales, asimismo y con el fin de agilizar el recuento, indícanos el ordenador que tienes.

ATENCION: Entre los votantes del «Hit Games» de este mes (siempre que la carta nos llegue antes del 20 de junio) sortearemos 10 originales del dibujante Mediavilla, autor de Makoki y de muchas de las portadas que hemos presentado. Los originales irán firmados y dedicados por el propio autor.

Envíanos tus votos antes del 20 de junio a:
LOAD'N'RUN (HIT GAMES)
Apartado de Correos 36.099
08080 Barcelona

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	DUN DARACH	GARGOILE GAMES	SPECTRUM
2	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	SPACE MAZE ATTACK	HAL/TOSHIBA	MSX
5	POLE POSITION	DATASOFT	SPECTRUM
6	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM
7	HARDBALL	ACCOLADE	COMMODORE
8	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
9	JUNO FIRST	SONY	MSX
10	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes del «Hit Games» la caja de 4 LPs de Alan Parsons («Eve», «Piramid», «I Robot» y «The turn of a friendly card») ha correspondido a:

ESTHER GARRIDO
C/ San Ramón, 248
Cerdanyola del Vallés (Barcelona)

JACOBA RUIZ
C/ San Pascual, 13
Fortuna (Murcia)

FRANCISCO XAVIER BIOSCA
C/ Alí Bey, 27, 4.º
Barcelona

ANDRES VOGEL
C/ José Abascal, 61, 7.º
Madrid

CATALINA RODRIGUEZ
C/ La Reina, 21
Mahón (Menorca)

ERNESTO ROCA
C/ T. Garrigas, 44, 2.º
Barcelona

JOSEFINA PAYA
C/ G. Primo de Rivera, 10, 2.º
Alicante

DANIEL SOLIS
C/ Fermín Marín, s/n (Guayamina)
Santa Cruz de Tenerife

MANUEL SANCHEZ
C/ San Francisco, 19
Puebla de Sanabria (Zamora)

ANTONIO NAVARRO
C/ Trasierras, 12
Antequera (Málaga)

Juega y A

PLANETAS ALIENIGENAS

Fantástico juego que se basa en una batalla espacial, en la cual deberéis combatir contra un enjambre de cazas alienígenas que volarán en círculos para intentar confundirte.
Tendréis que prestar mucha atención a las minas espaciales, al volumen de fuego, tu movilidad, ya que de esta manera estamos seguros que no tendrás rival.
Este juego, es uno de los mejores del género espacial que hay para vuestro Commodore-64, que estamos seguros os hará pasar momentos muy agradables.
Todos vuestros amigos querrán jugar con él.
CONTROL
JOYSTICK EN PORT 2

0	—	0	0	0
1	2	2	1	1
2	2	4	4	3
3	2	6	9	5
4	2	8	16	7
5	2	10	25	9
6	2	12	36	11

HOJA DE CALCULO

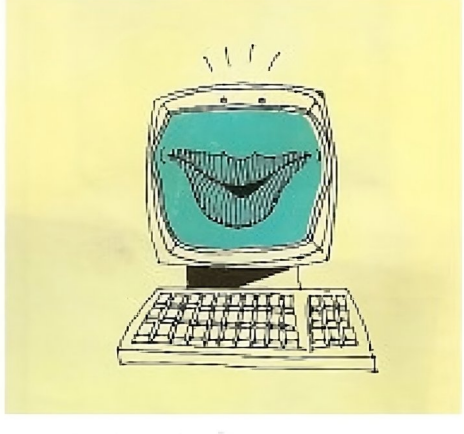
Seguramente éste es uno de los programas que esperabais con mayor ansiedad, nos estamos refiriendo a la hoja electrónica. Con esta hoja podréis calcular tablas de fórmulas con diferentes parámetros. Esta hoja está diseñada de manera que pueda coger tanto números como textos.

TRON

Increíble juego que se desarrolla en un peligroso laberinto con disparos cruzados que pondrán a dura prueba vuestra rapidez y agilidad de reflejos.
Hay muchos enemigos apostados detrás de los ángulos que os esperarán en este peligroso laberinto, para escaparos de ellos no tenéis otra alternativa que huir de ellos.
Antes de golpear procura no ser golpeado, la petulancia en este juego no os servirá de nada, a la hora de pasar a los diferentes niveles de que consta el programa.
CONTROL
JOYSTICK EN PORT 2

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero.
Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.
Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:
LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA
¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!



CODIGO MAQUINA

A partir de este número y durante unos cuantos meses os vamos a dar un cursillo de Código Máquina que esperamos sea de vuestro agrado y os sirva para adentraros en el apasionante mundo de este lenguaje.
En este primer capítulo os enseñaremos cómo funciona el sistema de numeración binaria, cómo realizar las diferentes operaciones, cómo pasar de binario a decimal y viceversa, cómo se realiza la multiplicación en binario, etc. Todo ello con abundantes ejemplos demostrativos para que lo comprendáis mejor.

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

«ESTOY MUERTO»

Estamos gratamente sorprendidos del aluvión de relatos que nos está llegando para esta sección. Lástima que el espacio de que disponemos sea tan limitado, porque, desde luego, la imaginación de nuestros seguidores es desbordante. En esta ocasión publicamos este apasionante relato titulado «Estoy muerto» y que nos ha llegado de Alcorcón (Madrid). Su autor es DAVID MONTES RIUS.

Acostado en una cama de hospital, habitación número 6350. Paredes verdes, batas blancas, botellas que cuelgan de no sé dónde y que lanzan su largo tubo hacia mi cuerpo, estrellándose en mis venas. Agujereado en brazos y piernas, y el lento pero seguro segundero de las gotas de alguna de las botellas que pendían como mi vida de ellas.

No me hallo solo, blancas figuras me rodean. Mis ojos se cierran. Les siento. Me tocan, me comprueban. Sigo ahí. De pronto un agudo y acelerado pitido llama mi atención. Por poco tiempo. Revuelo, alarma, me muero...

Mi corazón ha dejado de latir y ahora descansa de su duro trabajo de 33 años sin tregua. Inclino la cabeza. Es una sensación inenarrable. No puedo explicar...Recuerdo. En una décima de segundo, mi mente se traslada de dimensión y siento como mi cuerpo ya no me limita. Me olvido de él. ¡Un momento! Estoy pensando. Es posible: aún existo. Un océano de sensaciones y estímulos agradables me envuelve. Estoy flotando. Flotando. me siento...no. Mi forma de sentir ahora no es igual, ha cambiado. No tengo cuerpo. Ahora soy yo de verdad, sin limitación alguna. Soy solamente mi propio pensamiento. Mi esencia. Soy yo. Es maravilloso.

No hay ninguna luz, mas tampoco me hallo en la oscuridad. Me siento diferente. Una idea ilimitada de libertad y amor, alegría y bienestar, y mil cosas más que me llenan el alma y que hubieran hecho brotar lágrimas en mis ojos, recién olvidados en el lecho, como simple equipaje de quita y pon, innecesario para este viaje maravilloso. No obstante, ¡puedo ver!. Extrañeza, flotación, somnolencia y de nuevo flotación. Soy todo esencia de mi ser, puro, sin mezclas ni materia ajena... mejor, sin materia, sin límite. Soy infinito, sin fin. Me busco y no me encuentro. Mas no dejo de pensar y de EXISTIR; existir, existir. Soy proyección de todo aquello por lo que en mi vida, esa vereda estrecha que me deja escapar, luché y caí. Proyección de personas, animales, cosas, sentimientos, y yo, pensamiento todo, reúno todo aquello que hay de bueno en todos y cada uno de ellos.

Me elevo. Subo hacia el techo de la habitación número 6350 y miro abajo después de haber sentido un impulso que me daba la vuelta. Aún no me he acostumbrado a no ser cuerpo, y ese hubiera sido el impulso mediante el cual me tornaba antes, mi cuerpo. Ahora no,...

Veo a todo el mundo menos a mí, aunque mi cuerpo inerte yazca allí, rodeado de batas blancas.

Subo...Me elevo en plenitud. Subo en infinidad.

El tiempo y el espacio se hacen para mí dimensiones pobres y limitadas, limitantes. Ahora no. Nada me limita.

Infinito como nada, veo a mis padres, a mis hermanas y a mi esposa, que llegan a la habitación. Mi cuerpo, mi ex-cuerpo sigue allí, tendido, muerto. Es mi cuerpo. Soy,... era yo, mi apariencia, mi limitación y mi imagen en las mentes de la gente. Y ahora, ¿qué es? Nada. Sin mi esencia dentro, sin espíritu, el cuerpo no es nada. Conjunto de inservibles e inertes conexiones biológicas que comienzan a romperse, a contraerse...

Ahora miro a mi esposa. Llora desconsoladamente. La cabeza reclinada sobre mi pecho, sobre el pecho que ese cuerpo tiene y que ya no es. Lágrimas inútiles derramadas por el dolor. También mi madre, al otro lado, se derrama en un mar de lágrimas y mi padre y mis hermanas, con la cabeza baja también lloran. No pueden contenerse. Sus recuerdos pasan veloces por mí, y, cada uno de ellos se revive en mi plenitud.

En mi ascenso al infinito me invade por un instante una terrible angustia, al volverme al «pensar hombre», de los hombres vivos. Angustia e impotencia de ver su desesperación, de ver que su llanto no es sino motivo de mi pena. Pena por un instante... Mi angustia crece más. Angustia de no poder decirles, gritarles desde aquí: ¡Eh, que estoy aquí! ¡Que estoy aquí! ¡Que existo! ¡Mamá! ¡ es maravilloso! ¡Papá! ¡soy yo! ¡No he muerto! ¡¿Comprendéis?! ¡no he muerto! ¡no he muerto! ¡no existe la muerte!... Pero, oh, angustia. Tengo la impresión de estar llorando. Llorando unas lágrimas invisibles, que ruedan por mi invisible rostro... sólo un segundo, pero inolvidable. Inolvidable. Tan angustioso como corto.

Sin embargo, la angustia desaparece al tiempo que mi ascensión continúa y mis visiones del mundo terreno desaparecen de mí. Vuelvo a sentir ese bienestar infinito, infinito, infinito... Vuelvo a ser feliz en mi nuevo estado, en mi nueva dimensión de existencia. Enésima dimensión...

Una luz al fondo. Una luz que mis pobres ojos no hubieran podido mirar sin entornarse hasta casi cerrarse, y que poco a poco notaba cómo me iba envolviendo y protegiendo, sí, protegiendo. Maravilloso. No era una luz mundana, ni siquiera la luz del sol podía comparársele. Debía ser una estrella de unas dimensiones que rebosarían mi anterior capacidad de memoria e imaginación..., no, no era una luz mundana.

Era luz, luz pura, sana y saludable, como el agua cristalina y limpia de aquel manantial que nunca más visitaré.

Ella me envuelve y me da cobijo y protección. Eso siento al menos. Me voy acercando lentamente, hasta que por fin la traspaso. ¡Era maravillosa, simplemente maravillosa, mil veces maravillosa! Más infita que mi propio ser!. Era pura. Era verdad, la Verdad Pura de mi búsqueda. La sensación de plenitud llegó al máximo de mi propia e infinita capacidad de sentir, y me quería, me daba amor, comprensión, protección, amistad,... me daba todo. Me daba plenitud y más plenitud.

Ya mis recuerdos no eran tales.

Ya mis recuerdos no eran.

Sólo era yo, mi esencia. Mi espíritu. Mi pensamiento en potencia.

Esto es morir. «Estoy muerto». Una idea ilimitada y perfecta de libertad y de bienestar.

Me gusta estar muerto.

Cualquiera.

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**

Stereo Box 4

Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.
Conectando el Stereo Box a tu radiocassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.
El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!
Podrás oir, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.
El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.
Totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Camisetas Load'N'Run

Para todos los que vibrais cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.
Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.
Distínguete con la camiseta **Load'N'Run.**
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Rogamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material se segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envia tu carta a: LOAD'N'RUN (Computer Club). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.

- DESEARIA intercambiar programas para Spectrum 48K. Tengo programas de importación que te gustarán, mandar lista de programas, prometo contestación. Para toda España. David Berrezuelo Varela. C/ Habana, 13 At. 1ª. BADALONA (Barcelona).
- INTERCAMBIO O COMPRO programas para el ZX Spectrum 16 ó 48K. Enviar lista. Prometo contestación. Escribir a: José Antonio Santa Cruz Martín. C/ Puente Colgante, 11, 3º D. 47007 VALLADOLID.
- COMPRO programas y utilidades para Spectrum, con instrucciones. Escribid a: Enrique Rodríguez. C/ Bofarull, 4-5, 2º 1ª. 08027 BARCELONA.
- VENDO o cambio juegos como Basketball, Moby Dick, etc... a 450 Pts. c.u. Cambio por juegos de este tipo. Envíame tu lista y yo te mandaré la mía, a José Antonio Redondo. C/ Vidal y Guasch, 19 At 1ª. 08033 Barcelona. T: 354 45 10.
- POR CAMBIO a ordenador mayor, vendo copias de programas originales al precio de 400 Pts. unidad. Por favor, haced los pedidos rápido. Tengo más de 385 títulos, algunos buenísimos. Alberto Rodríguez Caballero. C/ Sta. Beatriz de Silva, Blq. 1 2º B. MAJADAHONDA (Madrid) T: 638 52 40.
- INTERCAMBIO y vendo todo tipo de programas. Tengo Assembler 64, Contabilidad, Procesador de textos, Fort apocalipse, Congo Bongo, Pole position, Pistop, Frogger, Bandits, Dakacuda. Llamad a: Javier. T: 91/465 06 96.
- INTERCAMBIO programas para el ZX Spectrum. Escribir a: Carlos Echevarría. C/ Maiatzren Bata, 2, 4º B. LEJONA (Vizcaya) o llamar al 94/464 31 94.
- DESEARIA intercambiar programas y utilidades para COM-64. Siempre contestamos. Domingo Alonso García. Pº de la Glorieta, 5. JUMILLA (Murcia) T: 78 00 33.
- ESTOY interesada en comprar las instrucciones del SKOLL DAZE, pago gastos de fotocopias y envío. VENDO ordenador de bolsillo CASIO FB-110 con manuales y posee un banco de datos casi nuevo. Su precio es 10.000, pero son negociables por los interesados. Mi dirección es: Gloria Fernández Jiménez. C/ San Miguel, 25. TORREMOLINOS (Málaga).
- VENDO FAST/TURBO MANUE de Astoc Data por el módico precio de 4.500 Pts. (precio original 8.500 Pts.). Regalaría algún juego (Falcon Patrol, Zaxxon, Impossible Mission, etc...) Juan Carlos González Muñoz. Dúplex, 14 Los Cantos. RIOTINTO (Huelva) T: 59 11 59.
- VENDO Commodore Plus/4 de 64K y unidad cassette 1531 con garantía. Incluyo manual Basic 3.5 y otro de los 4 programas integrados en la memoria. Compatible C-16 28.000 Pts. Llamar a Carlos. T: 257 75 51 de Barcelona.

Aprende

EL TOPO

El topo es un divertido juego en el cual podréis jugar, si así lo deseáis con otro compañero.
En esta ocasión os convertiréis en un simpático habitante del subsuelo, que deberá defenderse de los ataques de los depredadores, que son sus enemigos naturales: deberéis esquivarlos y destruirlos, escavando en las galerías, para de esta forma pillarlos por sorpresa y arponearlos. Si pulsáis repetidamente el botón de fuego, podréis hincharlos hasta hacerlos explotar.
CONTROL
JOYSTICK EN PORT 1

FUNCIONES

Este programa de utilidad te servirá de gran ayuda, a la hora de repasar en casa lo que estudiéis en el colegio, ya que representa funciones en forma cartesiana.
En el programa encontraréis ejemplos demostrativos que os ayudarán a comprenderlo.
La utilidad está acompañada de una buena resolución gráfica.
En el interior del programa encontraréis las instrucciones pertinentes.
También os ayudará a resolver problemas de discontinuidades.

EL ESCALADOR

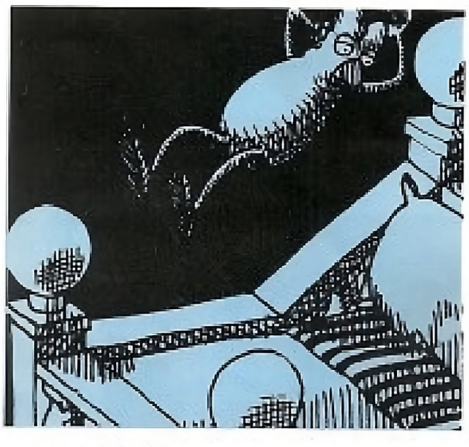
El más alegre de los juegos para que disfrutéis esta primavera-verano, que se desarrolla en el acceso a una montaña llena de peligros, tales como: ríos que tendrás que vadear, águilas, etc.
Si sois valientes y astutos, alcanzaréis el éxito después de pasar por innumerables peripecias.
La diversión con este juego está asegurada y estamos convencidos de que será uno de vuestros favoritos.
CONTROL
JOYSTICK EN PORT 2

AGENDA

Por fin aquellos poseedores de un Commodore-64 que aún no tengan una unidad de disco, podrán acceder a una agenda telefónica desde el cassette, sin problema alguno.
El programa te permitirá almacenar nombres, direcciones, teléfonos e incluso comentarios, para después poder recuperar esta información mediante la introducción de cualquiera de estos campos.

NEWTON

Con este programa podréis calcular raíces aproximadas por el método de Newton.
Para trabajar con él es necesario introducir la función en la forma y= f(x) y luego introducir el punto de inicio y el margen de error.
El programa responde con el valor de la raiz y una gráfica de la función entre los valores x = ∅ y el punto inicial dado para el cálculo de la raiz.



DESASTRE

Juego de extraordinaria velocidad, en el cual vuestros reflejos serán la baza más importante.
Sólo con un juego excepcionalmente intenso, acompañado de movimientos precisos, podrá permitiros ir amasando una gran cantidad de puntos, que os ayudarán a superar las distintas partes de que consta el juego.
CONTROL
JOYSTICK EN PORT 1

PUBLICACIONES

EUROPA VIVA

Tras un pequeño lapsus en el que desapareció de los quioscos esta revista que publica cada mes Ediciones La Cúpula, «Europa Viva» ha vuelto a hacer acto de aparición con un número especial titulado «La locura de amar», en el que se incluye una fuerte dosis de erotismo. En este sentido cabe destacar la entrevista con el director cinematográfico Luis Garcia Berlanga y el relato «Pincho moruno» del que es autora Mercedes Abad, la última ganadora del premio «La sonrisa vertical», y que se lo ha ilustrado ese omnipresente y original dibujante que es Mediavilla.

El número contiene aproximadamente un treinta por ciento de cómic firmado por Montesol, Barceló y Trip, Das Pastoras, Zárate y Sampayo, además de ilustraciones de Diego o Mariscal.

Este número también incluye un reportaje sobre la ciudad de Melilla, otro sobre los nuevos diseñadores barceloneses, además de uno sobre la música que se hace actualmente en Sevilla. Y ya en plan europeista se dan una vuelta por Francia para hablar de las nuevas tendencias de diseño, arquitectónicas, etc., que se están dando en el vecino país.

«Europa Viva» es, sin duda, una publicación de gran originalidad que además cumple un interesante cometido y, aunque apenas tenga nada que ver con el tema que primordialmente me mueve, hemos querido destacarla por su innegable calidad. De todos modos no estaría de más que dedicaran un número al mundo del software que arrasa de manera importante no sólo en España, sino también en Europa.

CUADERNOS DE PEDAGOGIA

«Cuadernos de Pedagogía» llega en este mes de junio al número 138, lo cual significa una larga trayectoria y muchos años de trabajo a sus espaldas, lo que en estos tiempos no deja de ser admirable en publicaciones especializadas. Se trata de una revista directamente enfocada hacia el mundo de la educación que últimamente edita Identic, S.A. Un total de 96 páginas completan una publicación densa, cuajada de estudios muy completos sobre los diversos aspectos del mundo de la educación.

Una sección que a nosotros nos interesa básicamente es la titulada «Escuela y ordenador», la cual nos parece fundamental de incluir en una revista sobre las nuevas perspectivas pedagógicas, pues resulta indudable que el ordenador se ha convertido en un indispensable aliado para el mundo de la enseñanza.

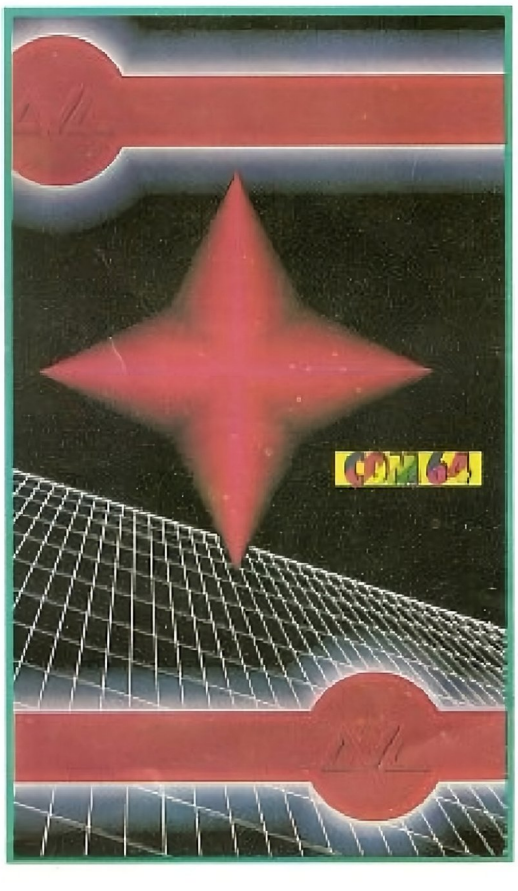
«Cuadernos de Pedagogía» centrará estos dos meses sus portadas en dos temas que nos afectan directamente, se trata de «Escuela y ordenador» en el mes de junio y «Programación: curriculum y entorno» en el mes de julio. Con anterioridad, en el mes de mayo, el tema central de portada fue «Televisión, instrumento didáctico».

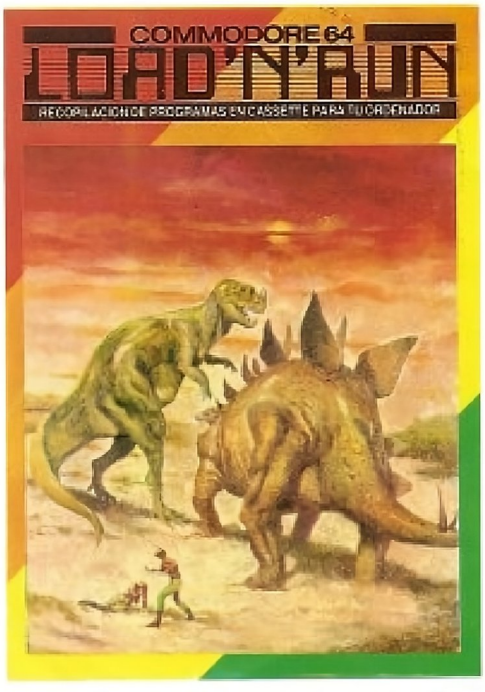
Como vemos, «Cuadernos de Pedagogía» no se ha estancado en los viejos métodos de enseñanza, sino que también se abre a nuevas perspectivas pedagógicas que empiezan a ser fundamentales en el mundo que nos ha tocado vivir hoy día y que, sin duda alguna, irán a más en el futuro.

TURBO

Nuevo sistema de carga TURBO-JET

Inauguramos con este número un sistema de revolucionario de carga «super-turbo». A partir de ahora, ya no perderás la carga anulada cuando, por cualquier razón, se corta el proceso de carga de un programa. Basta con observar el color de fondo de tu televisor: si es negro, está cargado normalmente; si es blanco, hay error. En caso de error, pulsa «stop» en el cassette, pulsa «CTRL» y rebobina un poco la cinta, reanuda la carga pulsando «play». Este programa TURBO-JET hará que se reinicie la carga «enganchando» desde el punto en que se interrumpió y sin que hayas perdido ni una sola orden.





LOAD'N'RUN

CODIGO MAQUINA
PLANETAS ALIENIGENAS
EL TOPO
TRON
EL ESCALADOR

DESASTRE
NEWTON
AGENDA
FUNCIONES
HOJA DE CALCULO

CALIDAD GARANTIZADA

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscribete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS

Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R ***COMMODORE*** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:

- ☐ *GIRO POSTAL N.º*
- ☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
- ☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____

_____

Domicilio _____

Teléfono _____

Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

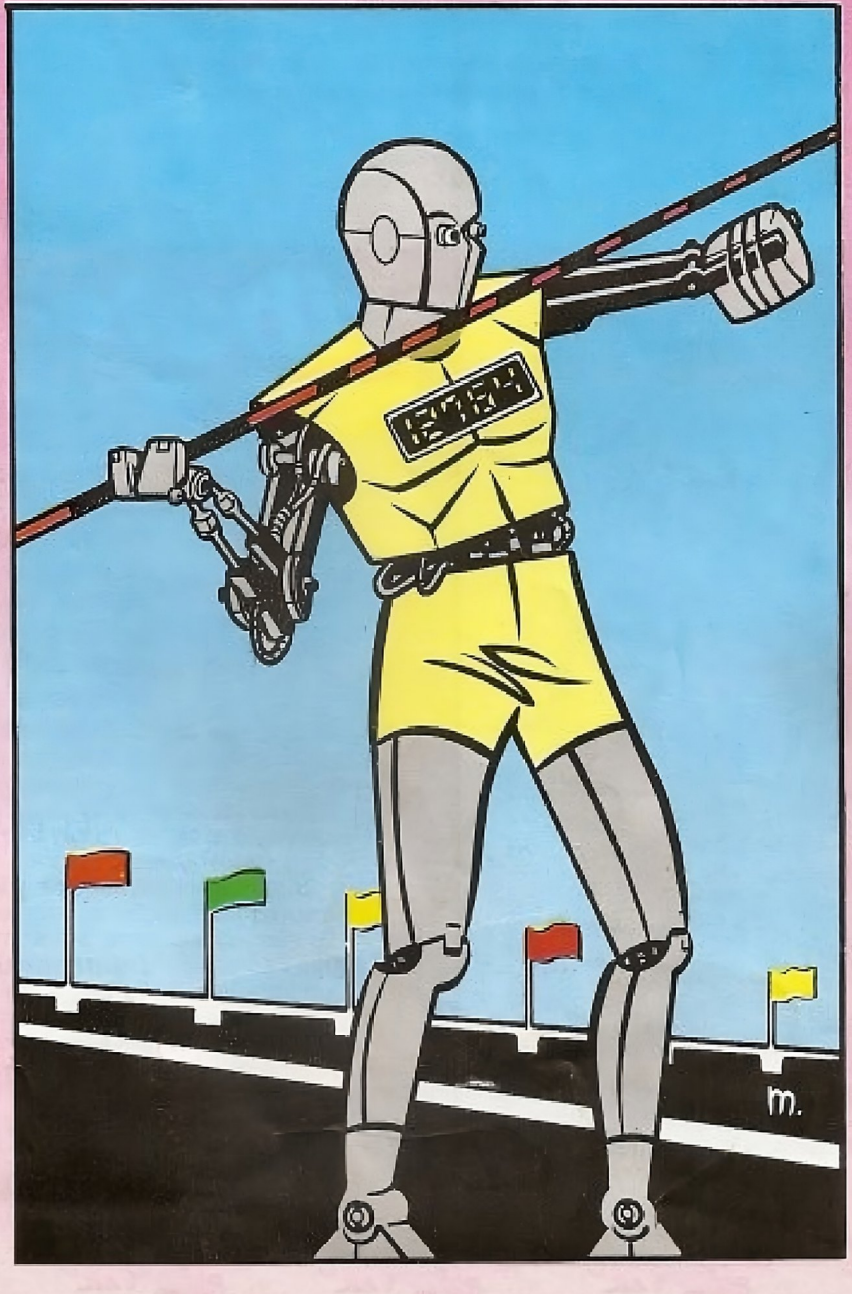
Fecha _____ ***Firma***

En Julio màs juegos
Número Especial
Vacaciones

LOAD'N'RUN TE RETA A COMPETIR CON LOS MEJORES PROGRAMAS DE DEPORTES

ESPECIAL PARA MSX
A LA VENTA EN JULIO

ESPECIAL PARA SPECTRUM



Ahora en tu Quiosco.

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM